EDITORA NEXUS

Os Quadrinhos da Série

MEGAMAN NT WARRIOR

REVISTA OFICIAL

Nº 1

R$ 7,50

Personagens
Tudo sobre os Heróis, Vilões e NetNavis

Quadrinhos
A primeira aventura de Lan e MegaMan!

Teste
Você é parecido com qual personagem?

MEGAMAN, CONECTAR!

Conexão aberta!
Entre e divirta-se.
www.nexuseditora.com.br
MEGAMAN
NT WARRIOR
REVISTA OFICIAL

MEGAMAN NT WARRIOR

52 PÁGINAS DE FORÇA CONCENTRADA! MEGAMAN!

Ele é um dos heróis mais conhecidos no mundo. Tem dezenas de jogos para os mais variados aparelhos de videogame, virou desenho animado na década de 1990 e foi personagem de vários mangás (quadrinhos japoneses). Atualmente suas aventuras estão na mais recente série de TV: *MegaMan NT Warrior*. E agora você tem em suas mãos a primeira edição da revista oficial da série!

Você sempre quis saber quem era o primeiro NetNavi de Lan e como ele encontrou MegaMan? Descubra na história em quadrinhos, a partir da página 10, e participe de perto da primeira aventura emocionante da dupla. Quem são o sindicato do crime *Mundo Três* e os misteriosos *Net-Agentes*? E o que significam termos como *NetOp* e *PET*? Tudo isso e muito mais nas páginas dessa MegaRevista! *MegaMan, conectar!*

Veja os horários de exibição da série no site oficial da Jetix
www.jetix.com.br

04. Os heróis e seus NetNavis. Fique sabendo tudo sobre os heróis de DenTech City.

06. Quem está por trás do Mundo Três?

08. Quem são os Net-Agentes e o que eles estão fazendo em DenTech City?

10. A história. Conheçam a trama de MegaMan.

11. MegaMan - a história em quadrinhos. Participe da primeira aventura dos heróis de DenTech City.

25. MegaCalendário 2006.

26. MiniPôster MegaMan.

41. MegaTeste: Você é parecido com qual personagem?

42. Ontem e hoje. Tudo sobre os primeiros games de MegaMan!

44. Game Check. O teste dos mais novos e mais populares games de MegaMan.

46. Cheats. Dicas e códigos úteis para vários games MegaMan.

47. Termos técnicos. O seu próprio glossário de MegaMan.

48. Ficha. Apresentando MegaMan e Lan.

50. O que virá na próxima edição da revista MegaMan NT Warrior.

51. MegaPromoção!

Confira o regulamento completo da promoção! nexuseditora.com.br

OS HERÓIS DE MEGAMAN E SEUS NETNAVIS

Em DenTech City, há uma tropa de pequenos heróis que protegem a rede contra os constantes ataques do sindicato do crime "Mundo Três". Nossos amigos conseguem isso porque estão todos equipados com seus NetNavis. Veja a seguir quem são eles, e aprenda a identificar os personagens e seus NetNavis.

MEGAMAN

MegaMan é o NetNavi de Lan e, ao mesmo tempo, seu melhor amigo e comandante da equipe nas batalhas na rede. Lan, porém, tem que aprender a lidar com ele, porque um NetNavi tem também sua própria personalidade, que precisa ser respeitada. MegaMan parece meio fracote, mas não se engane: ele e Lan formam uma dupla perfeita, e ninguém pode com esses dois!

NETNAVI

LAN

Lan ganhou seu NetNavi "MegaMan" de presente do seu pai quando passou para a quinta série. Mesmo sendo muito jovem, Lan já é muito famoso em DenTech City, porque suas aventuras logo ficaram conhecidas. Foi ele quem juntou seus amigos para as batalhas na rede, e é o líder dessa turma!

HUMANO

MAYLU

Maylu tem um grande coração, mas, quando a coisa aperta, consegue agir de maneira muito adulta. Maylu é uma menina muito ativa e esperta, tanto que às vezes faz Lan e Dex parecerem duas lesmas! Além disso, é a queridinha da turma: todos os meninos estão meio apaixonados por ela...

HUMANA

ROLL

A personalidade de Roll está programada para se parecer com a da Maylu; por isso, ela também tem um grande coração, e só luta do lado do bem. Seu jeitinho delicado engana, pois, quando a batalha na rede começa, ela vira o bicho: torna-se uma lutadora poderosa e decidida a vencer!

NETNAVI

YAI

HUMANO

O pai de Yai é dono de uma fábrica gigante de videogames, e é muito rico. Por isso ela é meio metida, do tipo que gosta de esnobar os outros com as coisas que seu pai lhe dá. Mas, apesar disso, a turma gosta de ter a Yai do lado deles, porque seu NetNavi é um aliado muito valioso.

GLIDE

NETNAVI

Glide é o NetNavi da Yai. É também corajoso, valente, honesto e se parece com um cavaleiro medieval. Ao contrário dos outros, ele não é um guerreiro, mas ajuda a turma de MegaMan com sua sabedoria, o que faz com que seja um conselheiro insubstituível.

GUTSMAN

NETNAVI

GutsMan é o NetNavi do Dex, e eles têm muitas coisas em comum. O tamanhão de Gutsman dá medo nas pessoas, mas na verdade ele é um cara legal e de coração sensível, que daria a vida por seus amigos: igualzinho ao Dex.

DEX

HUMANO

Quando o perigo se aproxima, Dex está sempre pronto para ajudar seus amigos porque, mesmo sendo meio desencanado, é capaz de fazer qualquer coisa por eles – e é por isso que a turma toda o adora. Mas o que (quase) ninguém sabe é que o Dex está apaixonadíssimo pela Maylu!

ICEMAN

NETNAVI

IceMan é o NetNavi do Tory. É fofinho e muito zoeiro, mas não se deixe enganar, porque ele usa essa fofura toda para disfarçar seus grandes poderes. Dessa forma, Iceman já conseguiu enganar e derrotar várias vezes os seus adversários. Além disso, é ele quem controla o fluxo de dados em DenTech City.

TORY

HUMANO

Tory é um personagem que, por fora, parece muito tímido e caladão. Mas quem se meter a desafiá-lo vai se dar mal, pois esse garotinho, junto com seu NetNavi, é um adversário perigoso e com grandes poderes.

MUNDO TRÊS

Onde há heróis, não podem faltar os vilões. No mundo de MegaMan, há um sindicato do crime chamado "Mundo Três". Esses malvadões querem dominar o mundo, e têm alguns membros poderosos que gostam de infernizar a vida de MegaMan e seus amigos.

Senhor Wily

Senhor Wily é o chefe do sindicato do crime "Mundo Três", e quer dominar o mundo por meio da internet. Para isso, ele precisa de um "Programa Definitivo". Mas precisa também destruir o seu adversário mais poderoso: o nosso ciber-herói MegaMan. Durante um Grande Prêmio N-1, o Senhor Wily encontrou o NetNavi PharaohMan (lê-se FaraóMan), que possui um desses programas. Os dois desapareceram misteriosamente enquanto lutavam entre si. Todo mundo achou que Senhor Wily desapareceu para sempre, mas na verdade ele começou a usar, em segredo, o "Programa Definitivo" para auxiliá-lo em seus planos. Usando o "Programa Definitivo", ele quer programar um vírus para destruir toda a internet e dominar o mundo. Enquanto não consegue, vai espalhando o caos na internet, e espera chegar a hora certa para reaparecer.

Count Zap

Count Zap é um louco furioso. A coisa que mais espera é a hora em que finalmente, como membro do "Mundo Três", será tratado com respeito. Só que ele não respeita ninguém mais além do Senhor Wily. Seu irmão mais velho, o milionário Magnus Gauss, com quem Count Zap tem uma treta, aparecerá futuramente na série.

MADDY

Ela é atrevida, insuportável e muito teimosa. Adora mentir e enganar, da mesma forma que o seu NetNavi, WackoMan, e não tem respeito por ninguém. Maddy é a menina mais birrenta e malvada do "Mundo Três".

BLASTERMAN E STONEMAN

BlasterMan e StoneMan foram criados pelo Senhor Wily, e são NetNavis independentes. Isso quer dizer que eles não dependem de nenhum humano para comandá-los, e não precisam de BattleChips. Por isso, podem reagir mais rápido nas lutas. Mas, pela mesma razão, são completamente insensíveis: não passam de máquinas sem alma e sem coração.

YAHOOT

O guru Yahoot é o braço direito do Senhor Wily. Sua voz é baixa e misteriosa, e seus poderes especiais são a hipnose e a programação de computadores. Quando o Senhor Wily desapareceu, Yahoot abriu uma loja para sustentar a si mesmo e aos outros membros do "Mundo Três", enquanto estavam se reorganizando e planejando.

SENHOR MATCH

O Senhor Match é escocês, e é o mais ousado membro do "Mundo Três". Ele é muito forte, mas também muito impaciente. Em alguns momentos é gentil e heróico; em outros, torna-se um guerreiro impulsivo e meio atrapalhado.

WACKOMAN

Sujeito meio descontrolado, e por isso mesmo muito divertido, WackoMan é o NetNavi da Maddy e mestre da ilusão e dos truques. No começo das batalhas da rede, costuma fingir que está só brincando; mas, durante a luta, pode soltar um ataque perigosíssimo contra os seus adversários.

TORCHMAN

TorchMan é um cara esquentado e muito agressivo. Foi o primeiro NetNavi do Senhor Match, e está sempre pronto para uma luta. Embora conte com o poder do fogo, o seu rosto reflete a frieza do seu coração.

ELECMAN

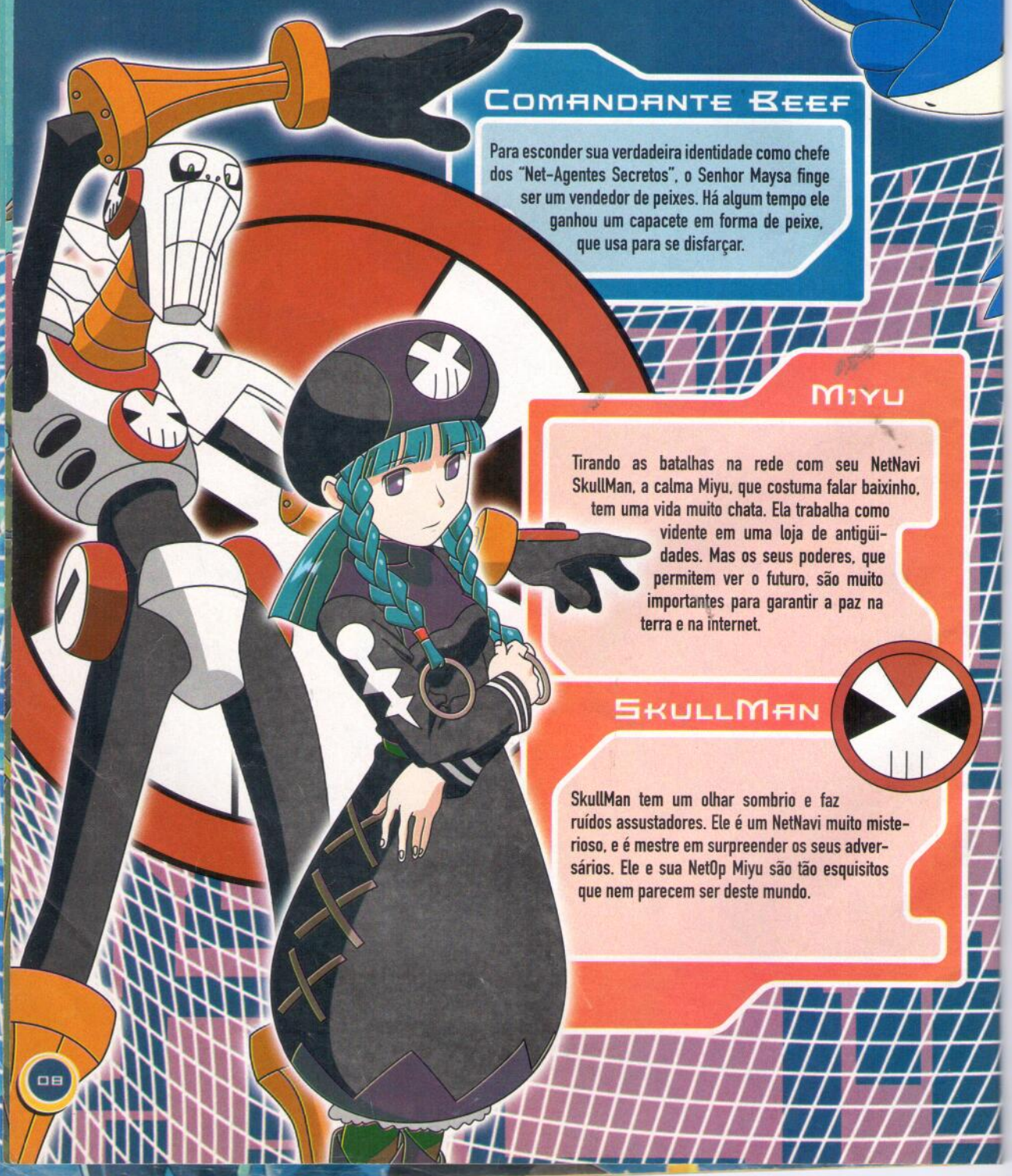
ElecMan é mais sossegado e tranqüilo do que seu NetOp, Count Zap. Usando seus poderes elétricos, consegue derrotar seus adversários. Nas batalhas na rede, mostra muito sangue-frio, e trata os NetNavis adversários com bastante respeito.

MAGICMAN

MagicMan, o NetNavi do guru Yahoot, é misterioso e até tem um certo charme. É o mais poderoso dos NetNavis do "Mundo Três". Tem poderes mentais e os usa para manipular seus adversários e confundi-los com ilusões.

NET-AGENTES

Os Net-Agentes são a polícia secreta da internet. Usam identidades ocultas, por isso ninguém sabe quem são de verdade. Ajudam secretamente Lan e seus amigos na luta contra o "Mundo Três", e só de vez em quando é que aparecem. Na vida real, são pessoas comuns, que vivem dizendo que não têm nada a ver com a tecnologia moderna. Apresentamos todos eles aqui, com seus NetNavis, para que você saiba quem são esses misteriosos agentes da internet.



Comandante Beef

Para esconder sua verdadeira identidade como chefe dos "Net-Agentes Secretos", o Senhor Maysa finge ser um vendedor de peixes. Há algum tempo ele ganhou um capacete em forma de peixe, que usa para se disfarçar.

Miyu

Tirando as batalhas na rede com seu NetNavi SkullMan, a calma Miyu, que costuma falar baixinho, tem uma vida muito chata. Ela trabalha como vidente em uma loja de antigüidades. Mas os seus poderes, que permitem ver o futuro, são muito importantes para garantir a paz na terra e na internet.

SkullMan

SkullMan tem um olhar sombrio e faz ruídos assustadores. Ele é um NetNavi muito misterioso, e é mestre em surpreender os seus adversários. Ele e sua NetOp Miyu são tão esquisitos que nem parecem ser deste mundo.

MAYSA

Maysa é um cara estranho e ultrapassado. Não dá a menor bola para NetNavis e computadores modernos. É dono de uma peixaria, e também é amigo de Lan e sua turma. Mas o gentil e modesto Maysa tem um grande segredo: leva uma vida dupla. Na verdade, ele é o Comandante dos "Net-Agentes Secretos". Vive dizendo para Lan e sua turma comerem mais cálcio, mas eles não ligam. Com certeza prestariam mais atenção se soubessem quem ele é de verdade.

SHARKMAN

Tão esquisito quanto o seu NetOp, o Senhor Maysa, SharkMan é muito rápido e está sempre pronto para entrar em ação. Maysa e o SharkMan gostam muito da turma de Lan e MegaMan, porque eles são aliados valiosos na luta contra o inimigo comum, o "Mundo Três".

SAL

Sal trabalha em uma loja de flores em DenTech City, mas é na verdade a Net-Agente Secreta "Black Rose" (Rosa Negra). Contando com os poderes da natureza ela tenta, junto com seu NetNavi WoodMan e os outros Net-Agentes, acabar com as constantes lutas na rede e impedir os planos malignos do "Mundo Três".

WOODMAN

Assim como sua NetOp, Sal, WoodMan é um elemento da natureza, que ele ama mais do que tudo. É um cara meigo e tem poderes que já se mostraram muito importantes na luta pela paz na terra.

MEGAMAN NT WARRIOR

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

INTRODUÇÃO

Agora vocês já sabem tudo sobre Lan e seus amigos. Chegou a hora de começar a aventura!

A história de "MegaMan NT Warrior" leva vocês ao ano 200X, época da revolução cibernética, quando toda a tecnologia do mundo está interligada por um sistema central de computadores. Lan e seus amigos moram em DenTech City, e todos possuem PETs (Terminais Pessoais) portáteis que contêm NetNavis, que moram na internet. Cada NetNavi tem as características e feições do seu dono. Mas, além disso, ele está equipado com amplos poderes tecnológicos e pode navegar livremente pelo sistema central de computadores depois de conectar-se à rede.

Os NetNavis são, na verdade, simplesmente pequenos ajudantes, usados também para fazer competições de batalhas na rede. Mas a organização criminosa Mundo Três tem também seus próprios NetNavis e tenta, com a ajuda deles, controlar a internet e causar nela o caos. Lan e seu NetNavi "MegaMan", um presente do seu pai quando Lan passou para a quinta série, resolvem acabar com as ações da Mundo Três e se aventurar em uma perigosa viagem pela internet. Muitos vírus e NetNavis opõem-se a eles, mas eles não estão sós, pois tanto Lan quanto MegaMan têm muitos amigos ao seu lado.

CONECTAR! MEGAMAN!
Estamos na rede de Dentech City. Dois NetNavis estão envolvidos numa luta sem perdão...
Bip Bip Bip...
Conectar! MegaMan!
VOCÊ NÃO VAI GANHAR!
TCHUUUM!!!
Vuuich!
Tóim!
Cabum!
ARF! ARF!
UAP!
CLANG!!!

EU SOU O NETNAVI NÚMERO UM! UUÁÁÁÁÁ!
VUUCH!
-VUUCH!-
BATTLECHIP DETONAÇÃO!
CARREGAR!
CLIC!*
Vrrrrrrrrr!!
Guts.....
VUUCH!
ZONG!
ZUPP!

BATTLECHIP ESPADA CIBERNÉTICA! CARREGAR!
ZUMM...
TAP TAP TAP
AAARGH!
CLONG!!!
WAMM!
AH, AH, AH! ACABE COM ELE, GUTSMAN!
GUUUTS...!
CRACK... WUUUM!!!
REGENERAÇÃO BRAÇO DIREITO!

DESCONECTE, RÁPIDO!
AH, AH! NADA DISSO!
VUUCH!
vuiiich!
NETNAVI... DESCONECTADO!
É ISSO AÍ, GENTE! PALMAS PRO VENCEDOR!
O DEX GANHOU... COMO SEMPRE!
É BOM TER UM NETNAVI EM SINTONIA COM VOCÊ... ENCOMENDEI UM PRA MIM...
MURR! MURR!
EI, LAN, SE CONTINUAR NESSA MOLEZA, VOCÊ NUNCA VAI VENCER O MEU GUTSMAN!

AH, AH, AH!
Vrum, vrum!
EU SEI.
MAS O QUE VOCÊ QUERIA? VOCÊ SÓ TEM UM NETNAVI NORMALZINHO.
JÁ PERDI 18 VEZES DO DEX NO SISTEMA CENTRAL DE COMPUTADORES!
BIP! BIP! BIP!
TIP TIP TIP
OLÁ, MAYLU! AVISO DE AGENDA! HORA DA AULA DE PIANO.
MAYLU!
OBRIGADA, ROLL!
EU ADORARIA TER UM NETNAVI PERSONALIZADO, COMO O SEU...
PERAÍ! EU LEVO VOCÊ PRA CASA!

MELHOR EU DAR O FORA RÁPIDO! TCHAU!
EI, ESPERE POR MIM! JÁ ESTOU CHEGANDO!
UUUF!
TIP TIP TIP
BRAÇO DIREITO FUNCIONANDO A MEIA POTÊNCIA. RECOMENDAÇÃO: PARAR COM AS LUTAS NA REDE.
GRRR!
UUUF!
PLOP!
HÃ? UM PEIXE!

AH, AH! FICOU APAVORADO COMO UM COELHO NO MEIO DA ESTRADA!
DÁ UM TEMPO, MAYSA. NÃO ESTOU A FIM DAS SUAS BRINCADEIRAS HOJE.
OUVI DIZER QUE VOCÊ LEVOU A MAIOR SURRA NUM DESSES JOGUINHOS BOBOS AÍ...
AQUILO NÃO ERA UM JOGUINHO BOBO! ERA UMA LUTA NA REDE!
REDE? QUE REDE? REDE PRA MIM É COISA PRA PESCAR...
REDE DE COMPUTADORES! VOCÊ DEVE SER A ÚNICA PESSOA DO MUNDO QUE NÃO TEM UM PET.
PET? O QUE É ISSO?
PETS SÃO TERMINAIS PESSOAIS COMO ESTE. TODO MUNDO TEM UM.
EU TINHA UM RÁDIO-RELÓGIO PARECIDO COM ISSO AÍ. NUNCA VOU ESQUECER O SOM DELE.
PET
SABE UMA COISA ENGRAÇADA? OS PEIXES NÃO TÊM PÁLPEBRAS...
FALA A VERDADE! ISSO É SUPERLEGAL!
VOCÊ TÁ POR FORA, HEIN? COM ELES, A GENTE SE CONECTA À INTERNET E CONTROLA HERÓIS CIBERNÉTICOS. ASSIM, OS NOSSOS NETNAVIS FAZEM UMAS LUTAS ANIMAIS!

Uó, uó, uó! Vruuum!
DEVE TER ACONTECIDO OUTRO INCÊNDIO!
ESTRANHO COMO OS FOGÕES TÊM SE INCENDIADO ULTIMAMENTE.
É POR ISSO QUE SE CHAMAM FOGÕES... PEGAM FOGO.
VOU DAR UMA OLHADA NO MEU. VÊ SE NÃO ESQUECE DE TOMAR O CÁLCIO!
QUE HORROR! ESSE JÁ É O DÉCIMO INCÊNDIO ESTA SEMANA.
O TÉCNICO JÁ INSPECIONOU O NOSSO FOGÃO E DISSE QUE ESTÁ TUDO EM ORDEM.
MESMO ASSIM VOU DAR UMA OLHADA! TENHO QUASE CERTEZA DE QUE ISSO TEM A VER COM O CONTROLE POR COMPUTADOR!
AH, EU JÁ IA ESQUECENDO: HOJE CEDO CHEGOU UMA CARTA DO SEU PAI.
PELO CORREIO?
DESTA VEZ VEIO DE BORNÉU.
NÃO É MUITO PERTO DAQUI...
ESTÁ ACONTECENDO ALGO MUITO ESTRANHO POR AQUI...
O PAPAI VIAJA PELO MUNDO INTEIRO E VIVE AS MAIORES AVENTURAS, ENQUANTO EU TENHO QUE IR PRA ESCOLA.
UM DIA VOCÊ VAI SER UM GRANDE CIENTISTA, COMO ELE. MAS SÓ SE VOCÊ...
...SE EU PRESTAR ATENÇÃO NAS AULAS. UUUF!
ZIPP
HÃ?
Lan Hikari

O QUE ELE MANDOU? UMA LEMBRANÇA DE BORNÉU?
É UM CD GRAVADO POR ELE.
VAMOS VER O QUE TEM AQUI...
VRRR
SE FOR O QUE ELE PROMETEU MANDAR, VAI SALVAR MEU DIA!
BIP! BIP! BIP!
ADMINISTRADOR DO SISTEMA ATIVADO. DIGITE A SENHA.
password
SENHA ACEITA. O ARQUIVO ESTÁ SENDO CARREGADO.
DOWNLOAD COMPLETO!
COMANDO: INSTALAR.
INÍCIO DO PROGRAMA SOB A NOVA MEGA-CONFIGURAÇÃO.
HÃ? O QUE É ISSO? A INSTALAÇÃO FOI CONCLUÍDA, MAS NÃO ACONTECE NADA.
PET
bzz

ZRR!
INÍCIO DA SEGUNDA FASE DA INSTALAÇÃO.
TAREFA CONCLUÍDA. O SISTEMA OPERACIONAL DO PET FOI INSTALADO. MAS VOCÊ PRECISA AGUARDAR UM POUCO PARA PODER USÁ-LO.
TEMPO ESTIMADO: TRÊS HORAS.
É SÓ ISSO?
É SÓ ISSO.
OOOH! AHN!
UUF!
Tap Tap Tap
PENSEI QUE FOSSE O PROGRAMA DO MEU NETNAVI PERSONALIZADO. MUITO OBRIGADO MESMO, PAPAI!
UUUF! É ENGRAÇADO...
NOSSO PEQUENO LAN SE PARECE CADA VEZ MAIS COM VOCÊ...
CLIC! ZIRR!
O DOWNLOAD DOS ARQUIVOS DO SEU PROGRAMA PERSONALIZADO FOI CONCLUÍDO.

PET
OS DADOS ESTÃO SENDO CONFIGURADOS.
PET
BIP! BIP!
-ZZZZ-
VRRRR...
BIP BIP
VRRRR
Na manhã seguinte
RONC!
LAN!
EI, LAN!
LAN HIKARI!!!
CLONC!

CARA, É MEIO CEDO PRA FAZER ESSA BARULHEIRA TODA...
ESTOU AQUI... DENTRO DO SEU PET.
OI, AMIGO. UM BOM DIA PRA VOCÊ.
QUEM É VOCÊ?
Plic!
MEGAMAN. É UM PRAZER CONHECER VOCÊ.
SOU SEU NETNAVI PERSONALIZADO. PROGRAMADO COM MUITA DEDICAÇÃO POR SEU PAI.
MEGAMAN?
NÃO ESTOU ENTENDENDO NADA.
MEU NETNAVI... PERSONALIZADO?
VOCÊ PRECISA DE UM TEMPINHO PRA ACORDAR, NÉ?
TALVEZ EU POSSA TE AJUDAR.
PAPAI E EU COMBINAMOS QUE, QUANDO EU PASSASSE PRA QUINTA SÉRIE, ELE IA PROGRAMAR UM NETNAVI PERSONALIZADO PRA MIM. MAS VOCÊ...
MAS EU...?
??

EU IMAGINAVA ALGO DIFERENTE. PENSEI NUM NETNAVI BEM TREINADO. UM HERÓI DE VERDADE.
E O QUE MAIS?
EU QUERO MEU ANTIGO NETNAVI DE VOLTA!
AH... ESPERA AÍ, TÁ?
O QUE É ISSO?
¡AP!
LAN, NA COZINHA!
O QUÊ?
MÃE!
LAN!
cabong!
FOGO!
É O FOGÃO. NÃO CONSIGO DESLIGAR.
O QUE É ISSO?
AH!

((CLUNC!))
FSSSSSS!
FSSSFF!
VUUUP!
UGH! NÃO DÁ PRA APAGAR!
LAN, VAMOS! CONECTE-SE COM O COMPUTADOR DO FOGÃO. VOU FAZER UM MEGA-RASTREAMENTO NA REDE PRA DAR UMA OLHADA.
TÁ BOM, VOCÊ MANDA.
NÃO TEMOS TEMPO!
FAÇA ISSO JÁ!
WOOOCH!

CLIC!
vrrr!
CONECTAR, MEGAMAN!
TLEC!
bip! bip!
VUM!
HÃ?
AQUI ESTÁ CHEIO DE VÍRUS! SE EU NÃO DER UM JEITO, ELES VÃO INFESTAR A MATRIZ CIBERNÉTICA DO FOGÃO E O FOGO VAI TOMAR CONTA DE TUDO!
ZRR!

crac!
VAMOS BRINCAR DE MATADOR DE VÍRUS!
bam! bam!
zap zap
plong plong
vuich!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO AQUI, NETNAVI MALA-SEM-ALÇA?
fsssss!
O QUE FOI ISSO?
fsssss!

MEGAMAN, DESATIVAR!
DESSA VEZ, TIVEMOS SORTE.
ISSO FOI FANTÁSTICO, MEGAMAN! PODE ESQUECER AQUELAS BESTEIRAS QUE EU TE DISSE ANTES.
SABE DE UMA COISA? ACHO QUE VOCÊ É FORTE O SUFICIENTE PRA GANHAR DO DEX E DO GUTSMAN. A GENTE PODIA FAZER UMA FESTA NO GRANDE PRÊMIO N-1.
HÃ, HÃ! BEM... ULUF!
CLARO!
MAIS TARDE...
OLHA SÓ! VOCÊ TEM CORAGEM DE APARECER NA RUA DE NOVO, DEPOIS DA DERROTA DE ONTEM?
VOCÊ PRECISA DISSO, NÉ, LAN?
HÃ? EU QUERO A REVANCHE. QUE TAL A GENTE SE ENCONTRAR NA BIBLIOTECA DEPOIS DA AULA?
VOCÊ VAI VER. AMANHÃ VAI SER VOCÊ QUE NÃO VAI OUSAR SAIR NA RUA.
DESCULPE EU ME INTROMETER, MAS É PERMITIDO FAZER LUTAS NA REDE LÁ NA ESCOLA?
CLARO QUE NÃO, MAS NINGUÉM PRECISA SABER.
NA ESCOLA, COMO SEMPRE, DEX ESTÁ ENVIANDO SEUS E-MAILS...
...É POSSÍVEL JUNTAR UM MACRO-WORM A UM ARQUIVO...
Tip Tip
DEX GOSTA MAYLU. MAYLU VAI AO CINEMA COM DEX?
CLUNG!
SINTO MUITO. MAYLU TEM AULA DE PIANO.

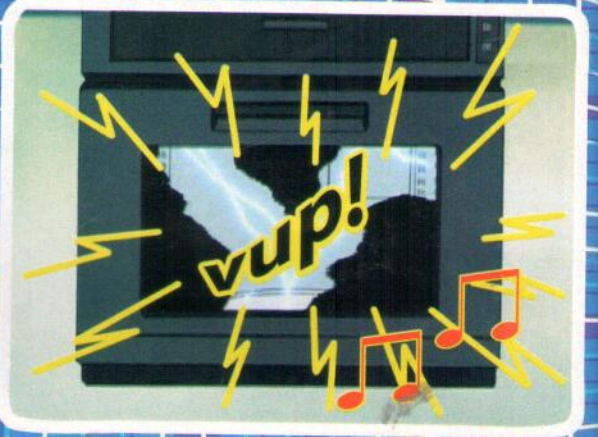
ENTÃO ROLL VAI COM GUTSMAN AO CINEMA. GUTSMAN GOSTA ROLL. ROLL GOSTA GUTSMAN?
UGH!
VOU MOSTRAR O QUANTO EU GOSTO DE VOCÊ. ROLL DETONAÇÃO!
Clap!
AUGH!
HI, HI, HI!
DEX, SENTE-SE! SE QUISER ENVIAR UM E-MAIL, FAÇA ISSO DEPOIS DA AULA.
SUSSURRO UM NETNAVI MAU?
SUSSURRO É, ELE NÃO PARECIA MUITO SIMPÁTICO. E O FOGO CIBERNETICAMENTE PROGRAMADO PARECE TER VINDO DELE.
ENTÃO O DONO DESSE NETNAVI DEVE SER O RESPONSÁVEL POR TODOS ESSES TERRÍVEIS INCÊNDIOS QUE TÊM ACONTECIDO.
EU TAMBÉM ACHO.
ENQUANTO ISSO...
OS VÍRUS DE FOGO FORAM DESTRUÍDOS POR UM ANÃO AZUL. TENHO CERTEZA DE QUE ERA UM NETNAVI!
MUITO BEM, SENHOR MATCH. SE ELE APARECER DE NOVO, QUERO QUE VOCÊ O EXCLUA.
COM MUITO PRAZER, SENHOR WILY.

NA BIBLIOTECA...
VAMOS NESSA, DEX! MEGAMAN, CONECTAR! FORÇA TOTAL!
HUAH! GUTSMAN, CONECTAR! FORÇA TOTAL!
Clic
ESTÁ BRINCANDO, LAN? ESSE FRACOTE É O SEU NETNAVI PERSONALIZADO?
ELE NÃO É NENHUM FRACOTE! É O MEGAMAN!
ESSE ANÃO CIBERNÉTICO QUER VENCER O MEU GUTSMAN?
SE VOCÊ NÃO GOSTOU, PODE DESISTIR!
DESISTIR É SUA ESPECIALIDADE, NÉ?
VAMOS NESSA, GUTSMAN! MOSTRA O CAMINHO PRO CHAPEUZINHO AZUL!
DÁ UMA LIÇÃO NELE, MEGAMAN!

HUAH! GUTS! GUTSMAN! ELE É O MELHOR!

ENTÃO, MOSTRE!

ENQUANTO ISSO, NA CASA DA MAYLU...


vup!

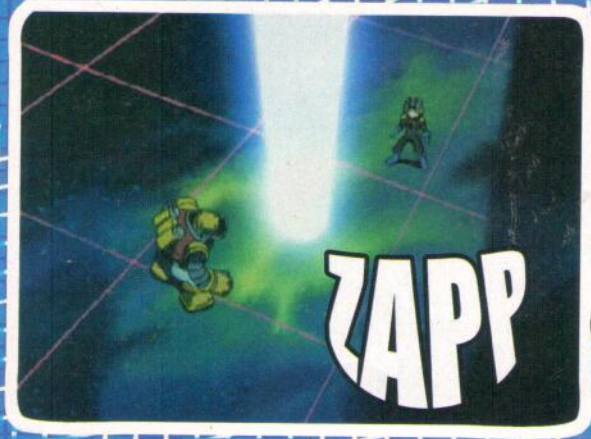
DE VOLTA À LUTA NA REDE...
AAH!

BATTLECHIP SOCOGUTS! CARREGAR!

SOCO... GUTS!

AAH!
JÁ ERA!

vuuch!
susto
HÃ?
O QUÊÊÊ?
COM PRAZER!
MUITO BEM, MEGAMAN! BATE NELE!
LEVANTA, GUTSMAN! NÃO DEIXA ESSE ANÃO NOCAUTEAR VOCÊ!
PRESTA ATENÇÃO NO QUE VEM AGORA! BATTLECHIP DETONAÇÃO!
Práááá!
bum! bum! bum! bum!
Socorro!
HÃ?
GUTS?


ZAPP

TEMOS UM PROBLEMA! A MAYLU PRECISA DE AJUDA!
QUE PROBLEMA?
ESSA É A CONEXÃO. DE REPENTE TUDO PEGOU FOGO!

MEGAMAN! VOCÊ TEM QUE SE CONECTAR COM ELA PELA REDE, RÁPIDO!
CERTO, LAN! VAMOS, ROLL! VAMOS APAGAR O INCÊNDIO!

ATRÁS DELES, GUTSMAN!
OK! GUTS!

vuoch!

cof! cof!

PARECE UM FIREWALL...

ELE DEVE APARECER EM BREVE! TORCHMAN, DESTRUA AQUELE NETNAVI MALA-SEM-ALÇA!
CONSIDERE-O QUEIMADO!

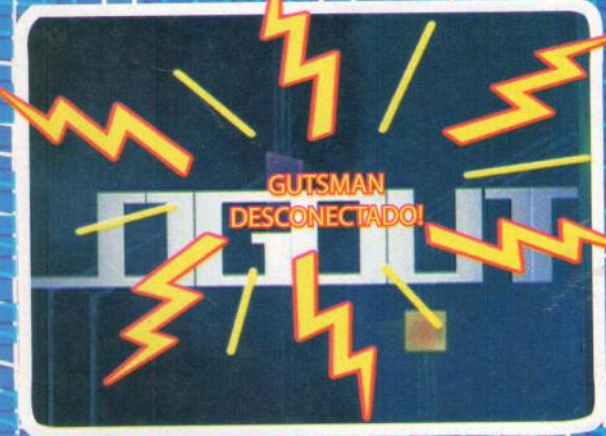
UFA! ESSES DOIS ERAM OS ÚLTIMOS.
NA HORA EXATA, MEGAMAN!
ziiiimm
QUEM É ESSE CARA?
O MEU NOME É TORCHMAN! EU FAÇO FERVER O CLIMA EM TODO LUGAR!
bléim! bléim! bléim!
cof cof
MAYLU, VOCÊ ESTÁ BEM? FALA ALGUMA COISA!
ALGUMA COISA!
ARF! ARF! MAYLU!
COF!
O MEGAMAN! EU TENHO QUE CARREGAR UM BATTLECHIP, ANTES QUE ELE SEJA EXCLUÍDO!
bip! bip! bip!

vuup!

DEX, CUIDA DA MAYLU!
NÃO FAZ ISSO, LAN!

bong! bong!
AH, AH, AH!

AAAAH!


GUTSMAN DESCONECTADO!

fogo!

PRONTO, MEGAMAN?
CLARO!

ENTÃO... VAMOS NESSA! BATTL-ECHIP DETONAÇÃO, CARREGAR!

Clic! Clic!
vapt! vapt! vapt!
E AGORA ESSE! BATTLECHIP ESPADA CIBERNÉTICA, CARREGAR!
tap tap tap
AAAAH!
TORCHMAN, DESCONECTE!
TORCHMAN DESCONECTADO!
MEU HERÓI!
BEM, EH...
QUE SORTE QUE NÃO ACONTECEU NADA COM A MAYLU!
SNIF! GUTSMAN!

GRAÇAS A VOCÊ, DEU TUDO CERTO, MEGAMAN!
NÃO PRECISA EXAGERAR. AFINAL, EU NÃO LUTEI COM OS PROGRAMAS-VÍRUS SOZINHO. VOCÊ ORGANIZOU A TÁTICA DE LUTA.
ISSO QUER DIZER QUE AGORA EU POSSO CONTAR SEMPRE COM VOCÊ? PRA QUALQUER COISA?
É SÓ ME DIZER.
PRA COMEÇAR... VOCÊ PODE FAZER AS MINHAS LIÇÕES DE CASA?
VOCÊ NÃO VAI SER NENHUM AVENTUREIRO OU CIENTISTA SE NÃO ESTUDAR DIREITO.
COMO ASSIM? O QUE MINHA MÃE DISSE PRA VOCÊ? VOU REPROGRAMAR VOCÊ!
VÁ FAZER A LIÇÃO JÁ, SEU FOLGADO!
FIM
Na próxima edição:
"PÂNICO NO TÚNEL"

Você é parecido com qual personagem?

Responda às perguntas para saber qual dos seus heróis é a sua cara!

1. Qual é a sua cor preferida?
   a) Azul.
   b) Amarelo.
   c) Rosa.
   d) Vermelho.

2. O que você acha das batalhas na rede?
   a) Podem me chamar de fracote, mas eu mostrarei a todos a minha força!
   b) Eu sou o melhor, mas as pessoas ainda não sabem...
   c) Eu gosto, mas nós não devemos lutar quando é proibido.
   d) Ninguém consegue me derrotar!

3. Qual dessas características melhor se identifica com você?
   a) Força interior.
   b) Força bruta.
   c) Generosidade.
   d) Confiança.

4. Como deveria ser o NetNavi perfeito?
   a) Ágil e muito poderoso. O tamanho não é importante.
   b) Enorme e invencível: Golias se assustaria com ele!
   c) Não dou bola para a aparência, o importante é que ele agüente o tranco.
   d) Super-rápido, super-forte e, naturalmente, tão legal quanto eu!

5. Um amigo seu precisa de ajuda. Qual é a sua reação?
   a) Você se esquece de tudo à sua volta e corre para ajudá-lo.
   b) A rapidez da sua reação depende da pessoa que precisa de ajuda.
   c) Me acalmo e primeiro avalio a situação.
   d) Que amigo? Desde quando eu tenho amigos?

6. O que você gosta de fazer no seu tempo livre?
   a) As batalhas na rede me ocupam tanto que esqueço as minhas lições de casa.
   b) Quero dedicar o maior tempo possível ao meu namoro.
   c) Sempre planejo bem o meu tempo livre.
   d) Para mim, não existe tempo livre – só trabalho!

Resultado:

Conte qual das letras você marcou mais vezes, e compare o seu resultado com a avaliação.

A: Lan

Apesar de ser meio afobado, você tem um bom coração e uma personalidade luminosa, que lhe trazem muitos amigos.

B: Dex

Você dá a impressão de ser um pateta e de nem sempre estar ligado, mas, quando é preciso, seus amigos podem contar com a sua ajuda.

C: Maylu

Você tem muita alegria de viver e reúne muitos admiradores à sua volta. Mas deveria afrouxar de vez em quando esse seu jeitão organizado e maduro.

D: Chaud

Com jeito folgado e desencanado você consegue muita coisa mas, se não tomar cuidado, vai acabar ficando sozinho. Pegue mais leve de vez em quando!

ONTEM E HOJE

De volta ao passado: você sempre quis saber como, quando e onde tudo começou? Então venha com a gente! Vamos contar tudo sobre o início do Mega Man, e como ele e seus adversários foram mudando com o tempo. Para começar, vamos falar dos primeiros dois jogos, feitos para o Nintendo. Depois, a cada edição, vamos avançar em direção ao futuro, ano por ano, jogo por jogo, até chegar à versão mais recente.

INFO BOX:

TÍTULO: Mega Man
FABRICANTE: Capcom
LANÇAMENTO: 1987

MEGA MAN

Tudo começou com o Nintendo... pelo menos para o Mega Man, porque foi nesse console que ele estreou como super-herói, em 1987. Nesse primeiro game, você tem que passar por 6 níveis. No final de cada nível, um robô controlado pelo Dr. Wily estará esperando você (é o que conhecemos hoje em dia como "Chefe de Fase"). Para passar para o nível seguinte, é necessário derrotá-lo. Mas isso não é tudo: toda vez que derrota um "Chefe de Fase", Mega Man ganha os poderes especiais dele e pode usá-los contra os outros adversários que, claro, ficam mais fortes a cada nível. Só depois de derrotar todos os robôs é que você chegará a um castelo, onde vai encontrar o Dr. Wily em pessoa.

A principal arma usada por Mega Man durante o jogo não precisa ser carregada. Mas isso não vale para as armas especiais que você ganha depois de vencer algum robô. Para poder aproveitá-las ao máximo, você encontrará em cada nível objetos especiais, cuja utilidade é fornecer munição para elas.

O controle do jogo é fácil, mas o nível de dificuldade é bastante alto. Um principiante vai precisar de muito tempo para jogar, e poderá passar por momentos de puro desespero. Mas, cá entre nós, se o jogo for muito fácil, não tem graça, né?

Jogos gráficos em 2D podem não parecer muito modernos hoje em dia, mas naquela época era o máximo da tecnologia e Mega Man arrasou na sua estréia no mercado de games. Em 1987, essa primeira aventura atraiu bastante gente e todos jogaram como loucos para salvar o mundo com o seu herói. Afinal de contas, é isso que faz com que um jogo seja legal: emoção, diversão e também algumas surpresas!

Aqui está uma pequena lista dos robôs inimigos e de seus equipamentos especiais:

ADVERSÁRIO	ARMA ESPECIAL
CUTMAN	ROLLING CUTTER
ELECMAN	THUNDER BEAM
FIREMAN	FIRE STORM
GUTSMAN	SUPERARM
BOMBMAN	HYPER BOMB
ICEMAN	THUNDER BEAM
DR. WILY	NENHUMA

Mega Man 2

Info Box:

Título: Mega Man 2
Fabricante: Capcom
Lançamento: 1988/89

No segundo jogo de Mega Man - Mega Man 2 - você tem que enfrentar o Dr. Wily mais uma vez. Antes de enfrentá-lo você precisa, como no primeiro jogo, derrotar os seus robôs. Desta vez, são oito níveis para você completar, cada um terminando com um "Chefe de Fase", antes de poder enfrentar, no final, o Dr. Wily.

A esse segundo jogo foi também acrescentada uma opção de senha, que fazia falta no primeiro, e que permite que o jogador possa desligar o console e continuar o jogo mais tarde do mesmo ponto em que parou. A vantagem disso é que você não precisa mais jogar todo o jogo de uma só vez, e pode dormir um pouco à noite.

Esse jogo também tem um nível de dificuldade muito alto, o que pode fazer com que você tenha vontade de jogar o console longe, de pura frustração. É nessa hora que a opção de senhas se mostra um grande negócio: desligue seu Nintendo, relaxe um pouco e, quando a sua raiva contra todos os jogos de Mega Man e seus programadores passar, você pode retomar a luta contra Dr. Wily e seus robôs com ânimo renovado exatamente de onde havia parado.
O controle do jogo é, como no primeiro, bastante fácil, porque o console dos antigos Nintendos tinha apenas uma cruz de direção e dois botões de atirar. O botão "A" é usado para pular e o botão "B" para atirar. Resumindo, pode-se dizer que não houve grandes mudanças entre este jogo e o primeiro quanto ao jeito de jogar e com relação aos gráficos. Mas a emoção presente no primeiro jogo também continua a mesma.

Aqui está uma pequena lista dos robôs adversários e seus equipamentos especiais:

Adversário	Arma especial
MetalMan	Metal Blade
AirMan	Air Shoot
CrashMan	Crash Bombs
BubbleMan	Bubble Lead
HeatMan	Atomic Fire
WoodMan	LeafShield
FlashMan	Time Stopper
QuickMan	Quick Boomerang

MEGAMAN NT WARRIOR

VideoGames

Mega Man Battle Chip Challenge:

Já faz 19 anos que o primeiro jogo de Mega Man para Nintendo foi lançado. Ele continua muito popular até hoje, e por isso Mega Man continua a ter novos jogos lançados no mercado. Mega Man pode ser jogado em praticamente todos os tipos de console.

Até agora existiam principalmente dois tipos de jogos: "Mega Man" (uma série de jogos do tipo "pule-e-corra") e "Mega Man Battle Network" (na linha dos RPG's). Mas os programadores ampliaram esse cenário com mais um tipo de jogo: em "Mega Man Battle Chip Challenge" você pode travar duelos por meio de cartas.

Como sempre, você pode se conectar a internet com seu amigo Mega Man e fazer suas lutas por meio de BattleChips que parecem cartas de baralho, para mostrar quem é o verdadeiro Mega Man.

Mas a maior novidade desse jogo é o fato de que agora é possível jogar com vários jogadores ao mesmo tempo. Assim, você pode, por meio de um cabo, conectar-se ao console de um amigo, carregar todos os BattleChips dele para o seu GameBoy Advance e lutar junto com ele. Também dá para jogar contra ele mesmo que ele não esteja lá: neste caso, o seu GameBoy Advance assume o papel do seu amigo, e vocês lutam um contra o outro por meio da inteligência artificial do GameBoy.

Em geral, "Mega Man Battle Chip Challenge" não parece ser muito diferente dos seus antecessores. Mas a opção de vários jogadores simultâneos faz com que o jogo não seja uma mera continuação dos outros jogos, e abre muitas novas possibilidades.

Título: Mega Man Battle Chip Challenge
Fabricante: Capcom
Console: GameBoy Advance

Mega Man Zero 3

O jogo começa em um ambiente gelado. Zero e Ciel estão examinando uma espaçonave caída, quando encontram um objeto misterioso, o que marca o começo de uma grande aventura, repleta de ação.

O Recoil Rod é uma nova e superpoderosa arma neste jogo de grandes efeitos, e que pode ser usada também para dar pulos mais altos. Há algumas outras pequenas mudanças mas, no geral, esse videogame não é muito diferente dos jogos anteriores.

Os antecessores de "Mega Man Zero 3" já eram bastante atraentes, oferecendo possibilidades de lutas sem fim, e este sucessor continua a tradição. Não há grandes mudanças e novidades, mas quem gostou das partes 1 e 2 vai também divertir-se bastante com esse jogo.

Título: Mega Man Zero 3
Fabricante: Capcom
Console: GameBoy Advance

MegaMan Battle Network 4 Red Sun e MegaMan Battle Network 4 Blue Moon

Como você sabe, na série "MegaMan NT Warrior" Lan está na quinta série e quando não está na escola ele tenta junto com seus amigos, destruir os planos do sindicato do crime "Mundo Três".
Nestes dois novos jogos de "MegaMan Battle Network", tudo isso já é coisa do passado. O Senhor Wily e seus asseclas já eram, e a turma de Lan está na sexta série. Mas, mesmo sem o Senhor Wily, a internet ainda não está segura. Um ciberbot chamado ShadeMan aparece do nada e planeja novos crimes. Desta vez há novos BattleChips especiais, chamados de "Dark Chips", que têm grandes poderes e, se usados sem controle, fazem com que MegaMan troque de lado. Uma outra novidade: MegaMan é capaz de absorver as almas dos adversários derrotados, e assim recebe os seus poderes especiais – como no filme "Highlander – o Guerreiro Imortal".
A diferença entre os jogos "Red Sun" e "Blue Moon" está nos diferentes caminhos para alcançar os objetivos. Claro que também há diferentes almas obscuras, diferentes adversários e diferentes BattleChips. Graças a um cabo para conectar vários aparelhos do tipo GameBoy Advance você pode também, da mesma forma que na série "MegaMan NT Warrior", lutar na rede com os seus amigos e trocar programas e BattleChips.

Título: MegaMan Battle Network 4 Red Sun
MegaMan Battle Network 4 Blue Moon
Fabricante: Capcom
Console: GameBoy Advance

CHEATS

MEGAMAN NT WARRIOR

MegaMan BattleChip Challenge

Durante o registro para o torneio, forneça os seguintes dado e você receberá um BattleChip secreto:

Nome: NE-tsu(small)-TO
Código: M9L1-24TZ-OQNU-MFZL-A6SY-HSA1

Para os seguintes códigos você precisa de um GameShark:

HP infinito: 0173AB8C6C3C
HP máximo: E093CB9D5CB9
AP máximo: 0D73A90C6C2C
6C73E90C7C2C

Chip HP infinito: 93BBB38FCCB6
726CA304CC37
Chip AP máximo: 0D25895C64A0
726CA304CC37
Zenny infinito: F21BCB9F1E18
5EFA54F2F047

Adversário sem HP: DE8C54D3F1E2
Adversário sem AP: D28C5653F1F2
B38C1653E1F2

Os Chips do adversário sem HP: CCC44491F96E
726CA304CC37
Os Chips do adversário sem AP: D2DA7603F97E
726CA304CC37

Mega Man Zero 3

Com esses códigos você pode liberar alguns minijogos:

Minijogo Harpuia: use sempre o Zet Zaber e ganhe o jogo com um ranking S.
Minijogo Phantom: use sempre o Buster Shot e ganhe o jogo com um ranking S.
Minijogo Fefnir: cumpra todas as missões com 100 pontos.
Minijogo Ciel: ganhe o jogo com todos os rankings S.
Minijogo Copy-X: jogue no nível de dificuldade "difícil".
Ultimate Mode: colecione todos os discos secretos, ganhe o jogo, pressione a tecla R e selecione "novo jogo".
Hard Mode: ganhe o jogo, selecione "novo jogo", pressione a tecla L e clique em "iniciar".
Minijogo Leviathan: cumpra todas as missões com 100 pontos.

GLOSSÁRIO

Em DenTech City (que é uma cidade computadorizada do futuro), quem usa a linguagem comum está totalmente por fora. Por isso, os personagens usam várias palavras técnicas do mundo dos computadores para se expressar. Mas, como você não está no ano 200X, e não conhece esses termos tão bem quanto Lan e seus amigos, apresentamos agora a você um pouco desse "dialeto" do MegaMan.

NetNavi

O NetNavi é um personagem virtual, que não existe na realidade, apenas na internet. Isso quer dizer que um NetNavi é feito apenas de dados e não tem um corpo físico. Lan e seus amigos têm NetNavis muito especiais, adaptados às suas personalidades. Mas, infelizmente, seus inimigos também têm...

NetOp

NetOp é a abreviação de NetOperador. O NetOp é o parceiro humano de um NetNavi.

PET

PET é a abreviação, em inglês, de "Terminal Pessoal". Todo habitante de DenTech City tem seu próprio PET, que pode transferir seus dados pessoais ao seu NetNavi. Com isso, o NetNavi ganha as características do seu dono. Com o PET também é possível transportar um NetNavi e conectá-lo à rede em qualquer lugar.

BattleChip

Um BattleChip nada mais é do que um disco de dados, usado para dar novas armas aos NetNavis nas batalhas, ou para aumentar seus poderes. Os BattleChips mais conhecidos do Lan são, por exemplo, a Espada Cibernética e a Detonação. Quando Lan os carrega, MegaMan consegue se salvar das situações mais difíceis.

Batalha na Rede (NetBattle)

Durante as Batalhas na Rede, os jogadores põem seus NetNavis para lutar uns contra os outros, seja em campeonatos, seja em lutas particulares. Mas uma luta de um NetNavi contra um vírus ou contra um NetNavi do mal também é considerada uma Batalha na Rede.

Net

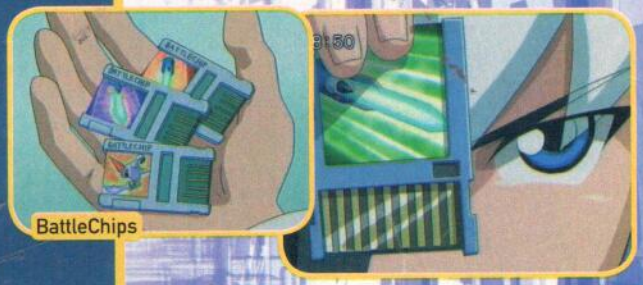
Net é simplesmente uma abreviação para "internet" - e fica legal no início das palavras, você não acha?

Grande Prêmio N1

O Grande Prêmio N1 não é uma corrida de carros, nem um concurso de beleza, mas o nome dos campeonatos de batalhas na rede, que acontecem na série [da TV].

NetNavi Solo

Você já sabe o que é um NetNavi, mas o que é um NetNavi Solo? É o NetNavi que não tem um humano como operador, e existe na internet sem nenhuma conexão com o mundo real.



BattleChips

Batalha na Rede

FICHA MEGAMAN

Nome japonês: RockMan

Idade: 11 anos

Cabelo: azul marinho

Olhos: verdes

Características especiais: com exceção do capacete e a armadura, MegaMan é muito parecido com o Lan. O símbolo na bandana do seu NetOperador aparece no peito do MegaMan.

Família: Seus pais e seus irmãos estão por perto... e ele sabe disso muito bem.

Amigos: Lan, GutsMan, Roll, Glide, IceMan e seus NetOperadores

Ocupação atual: Na verdade, MegaMan foi programado para lutar na rede, mas ele ajuda Lan também no dia-a-dia. MegaMan é como um irmão para Lan.

Do que ele gosta: do Lan, de batalhas na rede, de BattleChips legais, especialmente da Roll e de quando a internet está tranqüila.

Do que ele não gosta: do "Mundo Três", de NetNavis malvados, de vírus de computadores, do caos na internet.

NetOperador: Lan Hikari

MegaMan. O que sobra para contar? MegaMan é simplesmente o herói perfeito: corajoso, leal e otimista em todas as situações da vida e das lutas. MegaMan não é nenhum gigante, mas tem dentro de si força suficiente para mover montanhas.

Mas isso não é tudo: MegaMan tem um segredo, mas não pode se abrir com ninguém, nem mesmo com Lan, embora queira muito. É o seguinte:

Há dez anos, nasceram gêmeos na família Hikari. Um deles chamava-se Hub, e o outro, Lan. Lan era uma criança saudável e forte, mas seu irmão Hub tinha uma doença no coração e ia morrer logo. Antes do pior acontecer, o Doutor Hikari, pai de Lan, deu uma última chance para o seu filho: gravou os dados de Hub no formato de um NetNavi. Logo depois, Hub morreu, mas Lan nunca ficou sabendo do seu irmão gêmeo.

Quando Lan passou para a quinta série, ele recebeu do seu pai um presente muito especial: um NetNavi personalizado que era para ser mais do que um amigo — porque tinha os dados de Hub! Mas o Dr. Hikari pediu ao MegaMan que não contasse nada, pensando que, se Lan soubesse de tudo, não ousaria usar MegaMan como normalmente se usa um NetNavi.

FICHA
LAN

Nome japonês: Netto Hikari

Idade: 11 anos

Cabelo: marrom

Olhos: marrons

Características especiais: uma bandana azul e skate. Mesmo quando têm poucas chances de vencer, Lan e MegaMan nunca abaixam a cabeça, são solidários e sempre conseguem derrotar seus adversários.

Família: O pai de Lan, Dr. Hikari, é cientista e aventureiro, por isso nunca está em casa. Lan mora com sua mãe, e tinha um irmão, Hub.

Amigos: Seus melhores amigos são Maylu, Dex, Maysa, Yai, Tory e, claro, MegaMan e os outros NetNavis.

Ocupação atual: estudante – Lan está na quinta série.

Do que gosta: de batalhas na rede, do MegaMan, de andar de skate, dos seus amigos e especialmente da Maylu.

Do que não gosta: do "Mundo Três", de quando alguém o derrota em uma batalha na rede, de vírus de computadores, dos sermões do Maysa sobre peixes, de fazer a lição de casa.

NETNAVI: MEGAMAN

Lan é um menino muito bacana de 10 anos que encarna tudo o que há de bom no mundo. Como todos os meninos da sua idade, Lan não gosta muito da escola e das lições de casa, e chega atrasado às aulas todos os dias.

Às vezes Lan é meio descuidado, e suas reações são meio exageradas, mas ele tem um grande senso de justiça. Acha importante ajudar os outros sempre e da melhor forma possível, sem esperar recompensa por isso.

Seu maior desejo é virar o melhor lutador da rede. Por isso, jamais recusa um desafio. Junto com seu NetNavi, MegaMan, Lan já salvou a internet várias vezes, e quer continuar salvando. Os dois acreditam no poder da união, e essa confiança sempre dá bons resultados. Chaud aproveita-se da ambição de Lan e o desafia sempre que pode para batalhas na rede. Os dois são grandes rivais.

PRÓXIMO NÚMERO

E NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

EPISÓDIO 2:

Pânico no túnel!

O que aconteceu com os animais-robôs? Quando Lan e Maylu perseguiam um cachorro que agarrou a bolsa de uma professora, eles vão parar no metrô, que fica subitamente fora de controle e se move cada vez mais rápido. Conseguirão Lan e MegaMan evitar o caos?

AINDA MAIS HERÓIS! AINDA MAIS VILÕES! E AINDA MAIS NETNAVIS!

Conheça DenTech City.

Rock'n'Roll
Os Romances na série!

Games e cheats.

TUDO ISSO E MUITO MAIS EM MEGAMAN 2!

FIQUE DE OLHO NA BANCA...

MEGAMAN NT WARRIOR

ANO 1 - Nº 1

www.nexuseditora.com.br

A Revista MegaMan NT Warrior é uma publicação da Nexus Editora Ltda.

EDITORA NEXUS

Responsáveis
Eliseu Urban
Jorge Pauli Miralles
Jordi Suñol Angerri

Editor
Eliseu Urban

Edição de Arte
Rosy MacQueen

Tradução
Magdalena Nowinska

Letras
Lilian Mitsunaga

Adaptação e Revisão
Orlando Tosetto
Sérgio Peixoto Silva

Atendimento ao leitor
Flávia Siqueira

Marketing
Roberto Pailo

Redação, Publicidade e Correspondência
R. Flórida, 1821 - Cj. 32
Brooklin - SP
CEP 04565-001
Site: www.nexuseditora.com.br
E-mail: contato@nexuseditora.com.br

Impressão
Prol Editora Gráfica Ltda.

Distribuição
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
São Paulo - SP

Aviso Legal:
Original German version:
© 2005/2006 Aschenbrenner Verlags GmbH, Germany
www.aschenbrenner-group.de

MegaPromoção • MegaPromoção • MegaPromoção • MegaProm

Esse Game Boy é meu!

Game Boy Advance com Cartucho

+

2 Fantasias Megaman NT Warrior!

Fotos meramente ilustrativas.

Responda à pergunta: "O que você faria se fosse o MegaMan por um dia?"

Os autores das três melhores respostas ganharão três megaprêmios:
1º colocado: um Game Boy Advance e um cartucho do MegaMan;
2º e 3º colocados: uma Fantasia Super Luxo MegaMan.
Para não estragar a revista, tire uma cópia desta página e escreva a resposta nela. Em seguida preencha o formulário e peça para um responsável assinar.
A resposta deve ser enviada até o dia 27/04/2006 para o endereço abaixo. Não serão aceitas cartas com carimbo postal posterior a essa data.
A lista com os vencedores estará disponível no Atendimento ao Leitor da Nexus Editora e no site *www.nexuseditora.com.br* a partir do dia 10/05/2006. Boa sorte!

Promoção:
Esse Game Boy é Meu!
R. Flórida, 1821, 3º andar, Cj.32
Cep: 04565-001 - São Paulo - SP

Responda em até três linhas: "O que você faria se fosse o MegaMan por um dia?"

_____

_____

_____

_____

Nome: _____

E-mail: _____

Endereço: R./Av. _____ No: _____ Complemento: _____

Bairro: _____ Cep: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Data de Nascimento: ____/____/_____ (dd/mm/aaaa)

Tel.: (____) _____ Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

Um responsável maior de 18 anos deve preencher os dados abaixo e assinar:

Nome: _____

E-mail: _____

Grau de parentesco: _____

Autorização: _____

Confira o regulamento completo da promoção no site www.nexuseditora.com.br

WWW.MEGAMAN-NTWARRIOR.COM
MEGAMAN
NT WARRIOR
REVISTA OFICIAL
viz media
EDITORA NEXUS
© CAPCOM. Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2006 TM and ® are trademarks of CAPCOM Co., Ltd.
All Rights Reserved.